

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Dalam perkembangan zaman sekarang ini teknologi informasi sangatlah penting, karena semua kegiatan yang kita lakukan memerlukan informasi. Hal ini terbukti dengan adanya perangkat mobile yang dapat membantu manusia dalam melakukan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah dalam bidang pendidikan.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang terpenting dalam pendidikan. Menurut Suardi, “pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum” [1]

Pembelajaran dapat dilakukan secara efektif dengan menggunakan suatu media. Nurseto menyatakan bahwa “media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk membuat pembelajaran yang lebih efektif, mempercepat proses belajar, meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, mengkonkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme” [2].

Untuk itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berguna untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran serta meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang disajikan tersebut. Salah satu contoh media pembelajaran yang banyak digunakan saat ini adalah *gadget*.

Android merupakan salah satu sistem operasi perangkat mobile yang

banyak digunakan pada masa sekarang ini, terutama di masa pandemi saat ini. Android merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan. Sistem operasi ini dapat menampilkan dua atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi. Dengan adanya tampilan yang menarik dan mudah dimengerti, proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan mudah.

Siswa-siswi di sekolah mulai dari taman kanak-kanak hingga mahasiswa diharuskan menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran mereka, dikarenakan pandemi yang terjadi. Namun banyak kendala dalam penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis android.

Salah satu permasalahan dalam penggunaan aplikasi pembelajaran terjadi pada Paud Happy Holy Kids Karya Cemerlang. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah Paud Happy Holy Kids jumlah murid mengalami penurunan sebanyak 20%. Hal tersebut dikarenakan beberapa orang tua murid yang kurang sanggup membimbing anaknya untuk belajar dirumah secara online dan juga menurunnya aktivitas dan motivasi belajar para murid dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Maka dari itu, pihak sekolah mencanangkan sistem pembelajaran online. Dimana sistem pembelajaran online dilakukan melalui aplikasi *Zoom Meeting*, kemudian guru menjelaskan materinya. Selain itu, guru juga terkadang mengajar dengan mengirimkan materi berupa video pembelajaran.

Sekolah juga membutuhkan kerjasama dengan orang tua murid. Terkadang orang tua harus datang ke sekolah untuk mengumpulkan tugas kreativitas anak-anaknya dan kembali mengambil tugas yang baru dari guru di sekolah. Menurut

pihak kepala sekolah, dari sistem online yang ada terdapat beberapa kendala seperti anak-anak menjadi lebih cepat jenuh, waktu orang tua yang terbatas untuk mendampingi anaknya selama menggunakan *smartphone* maupun laptop/PC, dan jaringan internet yang terkadang kurang mendukung. Dibutuhkan kesabaran dan kemauan orang tua dalam membantu proses pembelajaran ini.

**Tabel 1.1 Data Nilai Murid 2019-2021**

Tahun	Semester	Penilaian Perkembangan Anak				Jumlah Murid	Persenan Penilaian Perkembangan Anak			
		*	**	***	****		*	**	***	****
2019	Sem 2		3	19	3	25	0.0%	12.0%	76.0%	12.0%
	Sem 1		6	18	2	26	0.0%	23.1%	69.2%	7.7%
2020	Sem 2	1	9	9	1	20	5.0%	45.0%	45.0%	5.0%
	Sem 1	2	9	7	1	19	10.5%	47.4%	36.8%	5.3%
2021	Sem 2		10	11		21	0.0%	47.6%	52.4%	0.0%

Sumber: Kepala Sekolah PAUD Happy Holy Kids

Dengan adanya sistem belajar tersebut masih ditemukan banyak kendala, untuk itu diperlukannya sistem pembelajaran yang tepat untuk kembali menarik minat para murid dalam memahami materi yang disampaikan oleh para guru.

Sehubungan dengan latar belakang masalah yang telah dijabarkan diatas, maka penulis akan melakukan penelitian yang dituangkan ke dalam bentuk tugas akhir dengan judul “**Perancangan Aplikasi Pembelajaran Taman Kanak-**

## **Kanak Berbasis Android Pada Paud Happy Holy Kids Karya Cemerlang”.**

### **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi pembelajaran taman kanak-kanak berbasis android pada Paud Happy Holy Kids Karya Cemerlang yang menarik dan mudah dimengerti oleh pengguna?
2. Bagaimana menganalisa sebuah aplikasi pembelajaran kepada murid taman kanak-kanak serta para guru guna membantu dalam penyampaian materi kepada murid-muridnya?
3. Bagaimana menerapkan metode pembelajaran yang interaktif pada aplikasi pembelajaran taman kanak-kanak pada platform android?

### **1.3 BATASAN MASALAH**

Agar dalam penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan terarah serta menghindari pembahasan diluar topik penelitian, maka penulis melakukan pembatasan masalah yaitu:

1. Perancangan aplikasi bertujuan untuk menambah wawasan tentang ilmu pengetahuan anak-anak.
2. Aplikasi yang dibuat berbasis *Android 10*.
3. Perancangan Aplikasi menggunakan *Android Studio* dan *Adobe Illustrator*.

4. Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu hanya melibatkan subjek penelitian yang merupakan murid Paud Happy Holy Kids Karya Cemerlang.
5. Pemodelan sistem menggunakan *UML Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Menghasilkan sistem pembelajaran taman kanak-kanak yang sedang berjalan untuk mengetahui apakah semua siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.
2. Menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran taman kanak-kanak di Paud Happy Holy Kids Karya Cemerlang berbasis Android.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan setelah melakukan penelitian ini yaitu:

1. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat mempermudah bagi murid untuk memahami materi yang telah disampaikan guru walaupun tidak secara tatap muka.
2. Dapat menambah pengetahuan penulis dalam merancang aplikasi pembelajaran ini.

## **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan penelitian ini,

maka penulis menyajikan sistematika penelitian ini yaitu sebagai berikut :

**BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini dibahas mengenai Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian serta Sistematika Penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisikan tentang uraian teori-teori yang digunakan penulis dalam menganalisa permasalahan yang ada. Adapun konsep-konsep yang digunakan yaitu mengenai perancangan, aplikasi, aplikasi mobile, pembelajaran, Multimedia, dan *Android*, serta konsep teoritis lain seperti, *usecase diagram*, dan *activity diagram*.

**BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini penulis menguraikan tentang tahapan proses yang dilakukan, metode serta *tools* yang digunakan untuk menganalisa dan merancang aplikasi pembelajaran taman kanak-kanak berbasis android, baik *hardware* maupun *software*.

**BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini berisi tentang analisa aplikasi, analisa kebutuhan aplikasi, rancangan output, rancangan input, dan rancangan struktur aplikasi.

**BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab ini berisi hasil dari rancangan aplikasi yang telah dibuat

dan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibangun.

## **BAB VI : PENUTUP**

Pada bab ini menguraikan kesimpulan yang diperoleh dari proses-proses perancangan yang telah dilakukan serta mengemukakan saran-saran bagi pembangunan dan pengembangan yang akan datang.